

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *SCRAMBLE*
BERBANTUAN *FLASHCARD* TERHADAP HASIL BELAJAR
MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP**

ARTIKEL PENELITIAN

**Oleh:
RABEKA
NIM F05112081**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
JURUSAN PENDIDIKAN MIPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2018**

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCRAMBLE BERBANTUAN FLASHCARD TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP

Rabeka, Laili Fitri Yeni, Titin

Program Studi Pendidikan Biologi FKIP Untan Pontianak

Email :rabekabio12@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of flashcard-assisted flash driven scramble model on student learning outcomes on classification material of VII class of SMP Negeri 3 Sungai Raya. This form of research is true experimental design with posttest-only control design. The research sample is class VII H as experimental class and VII G as control class, with intact group sampling technique. Instruments used multiple choice test amounted to 20 questions. The average of the students' learning outcomes in the experimental class is 17.33, while in the control class is 16.1. The result of t test analysis obtained $t_{count} > t_{table}$ is $37.235 > 9.210$, meaning there is a significant difference between the learning outcomes of students who were taught using flashcard-assisted flash driven scramble model with those taught using conventional learning model. The effect size is 0.97 with high category, giving 33.40% influence.

Keywords: *Scramble model, Flashcard, learning outcomes, material classification of living creatures*

Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan syarat perkembangan. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan. Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi siswa, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan yang dihadapinya (Trianto, 2009:1).

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, tentu saja tidak terlepas dari proses belajar dan pembelajaran sebagai kegiatan utama di sekolah. Menurut Rahmaniati (2016: 2-3) Belajar merupakan suatu proses perubahan yang dilakukan oleh seseorang atau individu, tidak hanya sekedar banyak atau sedikitnya pengetahuan yang dimiliki, namun juga meliputi seluruh kemampuan yang dimilikinya. Belajar harus

memungkinkan terjadiya perubahan yang merupakan buah dari pengalaman.

Pembelajaran merupakan perkembangan istilah pengajaran dan istilah belajar-mengajar. Darmawan dan Permasih (2013:128) menyatakan pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang guru untuk membelajarkan siswa yang belajar.

Adapun salah satu pedoman pendidikan dalam proses pembelajaran adalah kurikulum. Kurikulum yang saat ini diterapkan pada beberapa sekolah yaitu Kurikulum 2013. Kurikulum ini dibuat dengan menekankan pada keaktifan siswa di dalam pembelajaran, siswa membangun, menemukan, dan menyelesaikan masalahnya sendiri dalam pembelajaran, sedangkan guru hanya mendampingi dan memfasilitasi siswa dalam belajar. Namun pada kenyataan di lapangan pelaksanaan kurikulum ini masih belum maksimal, yaitu pembelajaran masih berpusat pada guru. Masih banyak siswa

yang hanya membaca buku berdasarkan petunjuk guru, siswa menerima pengetahuan dari guru secara pasif, dan konsep yang diterima siswa hampir semuanya berasal dari apa kata guru. Pembelajaran yang seperti ini menyebabkan siswa kurang mendapatkan pengalaman secara langsung dan rendahnya kemampuan dalam memahami bahan pembelajaran. Pemahaman yang rendah berdampak pada ingatan tentang materi kurang bertahan lama dan hasil belajar menjadi rendah (Widiantari, 2013: 2).

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang penting ditanamkan pada anak didik karena melalui pembelajaran IPA, siswa mampu bersifat ilmiah dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya untuk penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, dan prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan yang menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung (Suryanta, 2014: 3).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 2 November 2016 pada materi makanan sebagai sumber energi, guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Media yang digunakan adalah buku paket IPA KEMDIKBUD, LKS, dan papan tulis. Saat menjelaskan materi siswa mendengarkan penjelasan dari guru dengan tenang, namun saat guru mengajukan pertanyaan siswa saling berebut untuk menjawab pertanyaan tersebut hingga suasana kelas jadi ribut. Di akhir pembelajaran guru memberikan evaluasi berupa latihan soal yang dikerjakan secara mandiri.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 2 November 2016 dengan guru mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Negeri 3 Sungai Raya diperoleh informasi bahwa pada materi klasifikasi makhluk hidup guru masih menerapkan metode ceramah dan diskusi. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung guru hanya menjelaskan materi berdasarkan bahan ajar berupa paket IPA KEMDIKBUD

dan LKS. Selama menjelaskan materi, guru memanfaatkan gambar-gambar yang tersedia di bahan ajar dan tidak menggunakan media lain seperti power point maupun charta. Jumlah gambar yang tersedia masih terhitung minim dan ada beberapa gambar yang tidak berwarna. Guru juga telah melakukan diskusi menggunakan lembar kerja yang tersedia pada bahan ajar, namun diskusi tersebut belum bisa mengaktifkan seluruh siswa karena diskusinya hanya berupa diskusi menyelesaikan soal tanpa ada kegiatan pengamatan terhadap gambar maupun objek langsung.

Klasifikasi makhluk hidup merupakan salah satu materi Biologi yang dipelajari pada kelas VII SMP yang membahas tentang klasifikasi dikotom, kunci determinasi, mikroskop, kingdom monera, kingdom protista, kingdom fungi, kingdom plantae, dan kingdom animalia.

Untuk memperbaiki hasil belajar siswa perlu diadakan situasi belajar yang menyenangkan, menantang, dan merangsang siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang bisa digunakan adalah dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* yang merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk bekerja secara berkelompok untuk membagi ilmu yang dimiliki serta belajar secara individu. Model pembelajaran *scramble* mengajak siswa bermain sambil belajar, bersosialisasi, dan berkompetisi. Siswa juga diajarkan untuk memanfaatkan waktu dengan sebaik mungkin, karena sistem dalam permainan ini siswa bersama kelompoknya harus dapat menyelesaikan semua pertanyaan dengan tepat dan cepat agar dapat memperoleh nilai tertinggi (Suryanta, 2014:3).

Scramble merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir siswa. Model ini mengharuskan siswa untuk menggabungkan otak kanan dan otak kiri. Dalam model ini, mereka tidak hanya diminta untuk menjawab soal, tetapi juga menerka dengan cepat jawaban soal yang sudah tersedia namun masih dalam keadaan acak .

Kelebihan dari model pembelajaran *scramble* adalah melatih siswa untuk berfikir cepat, mendorong siswa untuk belajar mengerjakan soal dengan jawaban acak, dan melatih kedisiplinan siswa (Huda, 2014:303-306).

Berdasarkan hasil penelitian Handayani dalam Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Satu Atap Kepenuhan Hulu Tahun Pembelajaran 2014/2015 pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* kelompok eksperimen yaitu 66,5 dan *posttest* sebesar 76,65, berarti mengalami peningkatan 10,5% (Handayani, 2014: 3).

Hal lain yang cukup berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 3 Sungai Raya pada materi klasifikasi makhluk hidup adalah media pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Titin dan Dara, 2016: 46-47) media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Media menarik perhatian siswa untuk belajar karena siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan uraian dari guru. Pemilihan media yang tepat harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Salah satu media yang bisa digunakan untuk materi klasifikasi makhluk hidup adalah *flashcard*.

Flashcard merupakan kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu dan biasanya berukuran 8 cm x 12 cm". Media ini merupakan media pembelajaran yang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek seperti mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian, dan meningkatkan kosakata (Arsyad, 2014:115).

Berdasarkan hasil penelitian Ikhwati dalam jurnal yang berjudul Pengembangan Media *Flashcard* IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Tema Polusi Udara tahun 2014 dapat

meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa mencapai 92% (Ikhwati, 2014: 481).

Dengan dukungan penelitian yang dilakukan oleh Suryanta yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar pada tahun 2014 yang menyatakan bahwa model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil *posttest* pada kelompok siswa eksperimen yang diajar dengan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan media gambar animasi lebih tinggi daripada kelompok siswa kontrol yang diajar dengan model pembelajaran konvensional. Adapun nilai *posttest* kelompok eksperimen adalah 77,05 dan kelompok kontrol 69,21 (Suryanta, 2014: 7).

Berkaitan dengan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang "Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan *Flashcard* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup SMP Negeri 3 Sungai Raya".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *true experimental design*. Desain yang digunakan adalah *posttest-only control design* (Sugiyono, 2013: 112-113). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII yang belum menerima pelajaran materi klasifikasi makhluk hidup di SMP Negeri Sungai Raya. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII E sebagai kelas eksperimen dan VII D sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah melalui tes hasil belajar yang dilakukan dengan memberikan soal pilihan ganda, dimana tes dilakukan satu kali yaitu *posttest*. Instrumen penelitian berupa Rancangan Perencanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), soal tes, dan *Flashcard* yang telah divalidasi oleh dua

orang dosen Pendidikan Biologi dan satu orang guru IPA SMP Negeri 3 Sungai Raya dengan hasil validasi bahwa instrumen yang digunakan valid. Berdasarkan hasil uji coba soal yang dilakukan di SMP Negeri 3 Sungai Raya diperoleh keterangan bahwa tingkat reliabilitas soal yang disusun tergolong sedang dengan koefisien reliabilitas 0,56.

Hasil *posttest* dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut: pemberian skor sesuai dengan pedoman penskoran, uji normalitas menggunakan uji *chi-kuadrat*, uji homogenitas menggunakan uji F dan dilanjutkan dengan uji *U Mann-Whitney* karena diperoleh data tidak berdistribusi normal, dan dilanjutkan dengan menghitung *Effect Size*. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu: 1) Tahap persiapan, 2) Tahap pelaksanaan, 3) Tahap pelaporan

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapan antara lain: (1) Melakukan observasi dan wawancara dengan guru SMP Negeri 3 Sungai Raya untuk mendapatkan informasi dan data-data hasil belajar siswa; (2) Melakukan analisis silabus Kurikulum 2013 kelas VII SMP semester ganjil dan materi klasifikasi makhluk hidup sebagai pedoman dalam pembuatan rancangan pembelajaran dan instrumen penelitian; (3) Mengumpulkan studi pustaka mengenai model pembelajaran *scramble* dan *flashcard*; (4) Menyusun perangkat pembelajaran berupa rancangan pembelajaran dengan *scramble* dan *flashcard* dan Lembar Kerja Siswa (LKS); (5) Menyiapkan instrumen pembelajaran berupa kisi-kisi soal *posttest*, kunci jawaban soal *posttest*, pedoman penskoran soal *posttest*; (6) Melakukan validasi RPP Eksperimen, RPP Kontrol, LKS Eksperimen, LKS Kontrol, dan tes kepada dua orang dosen Biologi dan satu orang guru Biologi SMP Negeri 3 Sungai Raya; (7) Merevisi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian berdasarkan hasil validasi; (8) Melakukan uji coba instrumen

penelitian berupa tes pada siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Raya; (9) Menganalisis uji coba tes hasil belajar untuk mengetahui reliabilitas instrumen; (10) Menentukan jadwal penelitian yang disesuaikan dengan jadwal belajar IPA di sekolah.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini antara lain: (1) Memberikan perlakuan dengan model *scramble* berbantuan *flashcard* pada kelas eksperimen dan memberikan perlakuan dengan model konvensional pada kelas kontrol; (2) Memberikan *posttest* materi klasifikasi makhluk hidup pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui hasil belajar siswa; (3) Menganalisis data hasil *posttest* berdasarkan uji normalitas; (4) Menganalisis data hasil *posttest* berdasarkan uji *U Mann Whitney*; (5) Menghitung nilai *effect size* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model *scramble* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup.

Tahap Pelaporan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaporan antara lain: (1) Menganalisis dan mengolah data yang diperoleh dari hasil penelitian pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan rumus yang telah ditetapkan; (2) Menarik kesimpulan hasil penelitian; (3) Menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Data penelitian ini diperoleh dari rata-rata skor *posttest* pada kelas eksperimen (VII E) dan kelas kontrol (VII D). Perbandingan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, secara ringkas dapat dilihat pada TABEL 1.

Tabel 1: Rekapitulasi Skor Hasil Belajar Siswa

Skor	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	\bar{x}	SD	\bar{x}	SD
<i>Posttest</i>	17,33	1,37	16,10	1,27
Skor Maksimal	20			

Analisis Hasil *Posttest*

Hasil uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh harga χ^2_{hitung} (12,66) > χ^2_{tabel} (11,341) dan pada kelas kontrol diperoleh harga χ^2_{hitung} (10,68) > χ^2_{tabel} (9,210). Dari hasil uji normalitas kedua data tersebut tidak berdistribusi normal.

Analisis data dilanjutkan dengan uji *U Man Whitney*. Berdasarkan perhitungan uji *U Man Whitney*, maka diperoleh $Z_{tabel} < Z_{hitung}$ yaitu $-1,96 < -3,61$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Perhitungan *Effect Size* (ES)

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai *Effect Size* sebesar 0,97 dan tergolong tinggi. Nilai *Effect Size* sebesar 0,97 dikonversikan ke dalam tabel kurva normal dari tabel O-Z, maka diperoleh luas daerah sebesar 0,3340. Hal ini menunjukkan penggunaan model pembelajaran *scramble* berbantuan *flashcard* memberikan kontribusi 33,40% terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup di kelas VII SMPN 3 Sungai Raya.

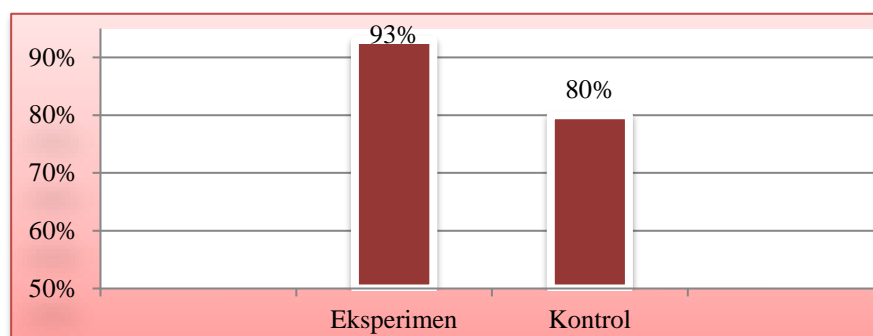
Pembahasan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada materi

klasifikasi makhluk hidup SMP Negeri 3 Sungai Raya. Dimana pelaksanaannya dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 dan menggunakan dua kelas yaitu kelas VII D sebagai kelas kontrol dan kelas VII E sebagai kelas eksperimen. Pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan secara random.

Alokasi waktu 3x40 menit untuk pertemuan pertama guru menyampaikan materi klasifikasi dikotom dan kunci determinasi, kelompok makhluk hidup yang berukuran kecil (mikroskopis), dan kingdom fungi. Alokasi waktu 2x40 menit untuk pertemuan kedua guru menyajikan materi kingdom plantae dan kingdom animalia. Alokasi waktu pada pertemuan pertama lebih banyak daripada pertemuan kedua dikarenakan materi pertemuan pertama lebih banyak daripada pertemuan kedua.

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Rata-rata skor *posttest* kelas eksperimen yaitu 17,33 lebih tinggi daripada kelas kontrol yaitu 16,1. Selain itu, peningkatan hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1 : Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Skor *posttest* dan persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan pada kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan *flashcard*, siswa dituntut untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Berperan aktif dalam proses pembelajaran seperti ikut bekerja dalam kegiatan diskusi dan berpartisipasi dalam mempresentasikan hasil kegiatan diskusi. Model pembelajaran *scramble* menyediakan jawaban atas pertanyaan yang terdiri dari konsep-konsep dan susunannya dalam keadaan acak. Konsep-konsep yang dimaksud adalah potongan kata-kata yang disusun menjadi sebuah kalimat. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Suryatno dalam Suryanta (2014: 8) menyatakan model *scramble* merupakan salah satu model pembelajaran yang disajikan dalam bentuk kartu dengan mencari pasangan jawaban dari pertanyaan yang jawabannya diacak.

Selain menggunakan model pembelajaran *scramble*, dalam kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen juga menggunakan media *flashcard*. *Flashcard* merupakan salah satu bentuk media visual yang berisi gambar dan deskripsi singkat yang dapat meningkatkan daya ingat anak terhadap materi pelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat Levie dan Lents dalam

Arsyad (2014: 20-21) yang menyebutkan fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Penggunaan *flashcard* dalam model pembelajaran *scramble* bertujuan untuk memudahkan siswa mengenali konsep materi klasifikasi makhluk hidup dengan adanya kombinasi gambar dan deskripsinya. Selain itu, dengan adanya *flashcard* bisa menghemat waktu tanpa harus membuka buku untuk menemukan jawaban pertanyaan pada kartu soal. Siswa dapat mencocokkan gambar pada *flashcard* dengan gambar pada kartu soal sehingga siswa dapat menjawab dengan cepat dan tepat. Misalnya saat diskusi kelas eksperimen, untuk menjawab pertanyaan tentang ciri-ciri mamalia. Dengan melihat gambar dan membaca keterangan pada *flashcard*, siswa bisa menyusun potongan kata dan melengkapinya dengan kata-kata yang ada pada *flashcard* sehingga menjadi kalimat yang menyatakan ciri-ciri dari mamalia yang tepat. Hal ini sesuai dengan pendapat Hotimah (2010:12), kelebihan dari *flashcard* adalah kombinasi gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep dengan melihat teksnya.

TABEL 2: Persentase Keberhasilan Siswa Dalam Menjawab Benar Soal *Posttest* Pertujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran	No. Soal	Rata-rata Persentase Ketuntasan Posttest per Soal		Rata-rata Persentase Jawaban Benar per Tujuan Pembelajaran	
		Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1. Siswa dapat memahami konsep klasifikasi makhluk hidup	1	100	100	98,35	92,50
	2	96,67	76,67		
	3	96,67	93,33		
	4	100	100		
2. Siswa dapat menyebutkan bagian-bagian mikroskop beserta fungsinya	5	96,67	90	95,57	86,67
	6	90	70		
	7	100	100		
	8	93,33	90		
3. Siswa dapat menjelaskan ciri-ciri dari kelompok makhluk hidup	9	70	66,67	87,08	80
	10	80	70		
	11	90	90		
	12	86,67	76,67		
	13	93,33	93,33		
	14	83,33	63,33		
	15	100	90		
4. Siswa dapat menyebutkan jenis-jenis dari kelompok makhluk hidup	16	66,67	66,67	71,32	68,02
	17	73,33	66,67		
	18	70	66,67		
	19	73,33	70		
	20	73,33	70		
Rata-rata				88,08	81,80

Berdasarkan Tabel 2 terdapat 4 tujuan pembelajaran, dimana rata-rata persentase hasil belajar pertujuan pembelajaran pada kelas eksperimen sebesar 88,08% lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 81,80%. Dari hal tersebut terlihat proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan *flashcard* dan model konvensional memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Dengan model pembelajaran *scramble* berbantuan *flashcard* siswa tidak hanya mendengarkan guru menyampaikan materi, namun siswa bisa belajar sambil bermain menyusun potongan-potongan konsep yang diacak susunannya sehingga menjadi sebuah kalimat yang benar untuk menjawab semua pertanyaan yang ada pada kartu soal. Dengan membaca *flashcard* siswa dapat dengan

mudah menemukan kalimat yang tepat untuk jawaban tersebut sehingga bisa menyelesaikan semua pertanyaan dengan cepat dan tepat. Hal ini dikarenakan gambar yang digunakan pada soal itu sama dengan gambar yang ada pada *flashcard*. Namun, kegiatan diskusi dengan menerapkan model pembelajaran *scramble* berbantuan *flashcard* belum maksimal, karena kreatifitas berpikir siswa belum terlatih. Siswa tidak dilatih untuk berpikir kreatif dalam menemukan jawaban sendiri, siswa hanya menulis kembali kalimat yang terdapat pada *flashcard* ke lembar jawaban. Selain itu, ada kelompok yang masih asal-asalan dalam menyusun potongan-potongan konsep yang penting bisa menjawab penuh dan cepat selesai. Mereka hanya membaca sekilas *flashcard* tanpa menyesuaikan kartu jawaban. Hal ini sesuai

dengan perkataan Huda (2014:306), salah satu kekurangan dari model pembelajaran *scramble* adalah siswa menerima bahan mentah yang hanya diolah dengan baik dan siswa tidak dilatih untuk berfikir kreatif. Siswa hanya memikirkan semua kartu jawaban bisa ditempel tanpa berfikir apakah kartu jawaban yang dipilih itu tepat.

Dengan menerapkan model konvensional, siswa menerima materi berdasarkan apa yang disampaikan guru melalui metode ceramah dan berdasarkan buku. Metode ceramah yang digunakan tidak selalu memiliki kekurangan, namun juga memiliki kelebihan. Djamarah (2010:97) menyatakan, “kelebihan metode ceramah adalah guru mudah menguasai kelas sehingga mudah menerangkan pelajaran”. Di kelas kontrol, penerapan model konvensional tidak hanya menggunakan metode ceramah, namun juga dilakukan diskusi secara berkelompok. Diskusi kelompok ini diperlukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap apa yang disampaikan guru. Setiap kelompok diberikan lembar kerja yang berisi pertanyaan-pertanyaan sebagai bahan diskusi. Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut, siswa menggunakan buku. Jadi, siswa terlatih untuk kreatif menemukan jawaban dengan membaca halaman per halaman isi buku.

Pengaruh model pembelajaran *scramble* berbantuan *flashcard* terhadap hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya tergolong sedang dengan nilai *effect size* sebesar 0,97. Jika dilihat dari tabel kurva normal O-Z, menunjukkan model pembelajaran *scramble* berbantuan *flashcard* memberikan kontribusi sebesar 33,40% terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup. Hal ini berarti model pembelajaran *scramble* berbantuan *flashcard* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi klasifikasi makhluk hidup.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya pada materi klasifikasi makhluk hidup yang diajarkan menggunakan model pembelajaran *scramble* berbantuan *flashcard* lebih tinggi dibandingkan dengan yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional berdasarkan hasil rata-rata skor *posttest*, yaitu kelas eksperimen sebesar 17,33 dan kelas kontrol sebesar 16,10. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada materi klasifikasi makhluk hidup yang diajarkan dengan model pembelajaran *scramble* dan yang diajarkan menggunakan model pembelajaran konvensional berdasarkan Uji t dimana $t_{hitung} (37,23) > t_{tabel} (9,210)$, sehingga pada perhitungan *Effect Size* (ES) diperoleh harga sebesar 0.97, dengan memberikan kontribusi sebesar 33,40% terhadap hasil belajar siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran yang perlu disampaikan, yaitu: (1) bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengatur waktu dengan baik pada setiap tahapan-tahapan sehingga penerapan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *scramble* dapat terlaksana dengan baik; (2) lebih teliti dalam penentuan sampel agar hasil penelitian lebih valid; (3) lebih memperhatikan kondisi siswa sehingga siswa lebih tertib dalam belajar; (4) gambar yang disajikan dalam *flashcard* dengan jelas dan bervariasi dalam pemilihan warna latar belakang kartu agar siswa lebih bersemangat untuk memba

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Darmawan, Deni & Permasih. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswin Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Handayani, Sri. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Satu Atap Kepenuhan Hulu Tahun Pembelajaran 2014/2015. *Jurnal Mahasiswa FKIP UPP*. 1 (1): 1-5. (Online) (<http://ejournal.upp.ac.id/index.php/fkipbiologi/article/view/362>, diakses tanggal 10 Oktober 2015).
- Hotimah. (2010). Penggunaan Media *Flashcard* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang, Garut. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*. 4 (1): 10-18. (Online). (<http://journal.uniga.ac.id/index.php/IP/article/download/25/26>, diakses tanggal 10 Oktober 2015).
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ikhwati, Hestiana. (2014). Pengembangan Media *Flashcard* IPA Terpadu dalam Pembelajaran Model Kooperatif Tipe STAD Tema Polusi Udara. *Unnes Science Education Journal*. 3 (2): 481-486. (Online). (http://journal.unnes.ac.id/artikel_sju/pdf/usej/3344/3042, diakses tanggal 10 Oktober 2015).
- Rahmaniati, Ernita. (2016). Penerapan Strategi Pembelajaran Motivasional dengan Permainan Kartu Bertema Protista pada Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. 7 (2): 1-12.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryanta, I Made & Ida Bagus Gede Surya Abadi. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. 2 (1): 1-10. (Online). (<http://journal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewfile/2209/191>, diakses tanggal 10 Oktober 2015).
- Titin, Dara EN. (2016). Penyusunan Perangkat Pembelajaran pada Materi Ruang Lingkup Biologi Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*. 7 (1): 45-56.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widiantari, Ni Nym. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD di Gugus V Kecamatan Buleleng. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*. 1 (1): 1-12. (Online). (<http://journal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/viewfile/2209/191>, diakses tanggal 10 Oktober 2015).